A Queda do Feiticeito Vermelho
3
D&T
ALPHA

Adaptação para 3d&t Alpha: Archelas

Capa e Arte: André Vazzios, as imagens foram utilizadas apenas como motivo de resenha.

Diagramação: Archelas

Esta é uma obra de ficção.
Qualquer semelhança com feiticeiros loucos ou doenças contagiosas reais é motivo para pânico e procurar urgente um médico.

Baseado nas regras do jogo **Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha**, criado por **Marcelo Cassaro** e publicado pela **Jâmbo Editora.**

Para a utilização desta aventura é nescessário possuir o **Manual 3d&t Alpha.**Aventura original publicada na revista Dragon Slayer nº06 para o sistema D20.
Para uma descrição completa do mundo de Arton e o cenário Tormenta veja os livros,**Tormenta D20:Guia do Mestre** e **Tormenta D20:Guia do Jogado**r ou o **livro Tormenta RPG** a ser publicado pela **Jâmbo Editora.**

www.cronicasemarton.blogspot.com

A Praga Coral de Lomatubar.Uma das maiores ameaças no Reinado de Arton, disseminada por um culto de loucos.Nesta aventura, quatro personagens entre 10 e 12 pontos têm a chance de eliminar o cultista Gregor,o Vermelho - um dos mais conhecidos vilões de Tormenta.

O reino de Lomatubar e a Praga Coral são descritos detalhadamente em O Reinado D20,sendo aconselhável que o mestre consulte este livro.No entanto, a aventura pode ser conduzida normalmente apenas com as informações contidas aqui.

Embora a praga e o Culto Vermelho estejam ligados a Lomatubar, a aventura pode ser sediada em qualquer outra região do Reinado, ou até mesmo em outros cenários.

O reino de Lomatubar vive o pesadelo da Praga Coral.Uma doença mágica, criada como uma arma de guerra, que acabou se voltando contra o povo do reinado.Além de matar, a praga transforma criaturas em monstros vorazes e insanos, que atacam a população e espalham ainda mais a doença.

Não bastassem os problemas gerados pela praga e a busca por uma cura (que parece cada dia mais distante), um grupo de feiticeiros insanos trouxe mais perigo para o reino.O infame Culto Vermelho é formado por pessoas infectadas pela Praga, mas que não morreram.Em vez disso, adquiriram poderes mágicos, tornando-se Feiticeiros Vermelhos.

Liderados por Gregor, o Vermelho, o culto assassino espalha a doença para recrutar novos membros entre os raros sobreviventes.

Há tempos o culto vem sendo procurado pelas autoridades do reino.Essa perseguição tornou-se mais intensa em tempos recentes quando um grupo chacinou três vilas no período de apenas duas semanas.Todos os habitantes foram infectados, mas não houve sobreviventes.

Tal atrocidade mobilizou os Exterminadores de Allihanna, uma sociedade de druidas e rangers devotados a combater a Praga Coral.Sua líder, a druida Josielandira (ou apenas Josie), reuniu aventureiros para invadir o atual esconderijo de Gregor e seus aliados.Infelizmente, o vilão estava atento e preparou uma emboscada fatal.Apenas Josie escapou com vida.

A Praga Coral

Criada originalmente para dizimaros orcs de Lomatubar, a Praga tornou-se terrivelmente contagiosa.

A infecção pode ocorrer por contato com criaturas ou itens contaminados,ingestão de líquidos ou alimentos expostos à doença, inalação de vapores ou fumaça provinientes de combustíveis contaminados ou por ferimentos provocados por criaturas portadoras.Em cada caso, a dificuldade para evitar a infecção é maior ou menor, exigindo um teste de Resistência adequado:

Inalação ou contato: R-1

Ingestão: R-2

Ferimento: R-3

A vítima deve fazer um teste imediatamente, no momento em que é exposta, para impedir o contágio (o mestre rola este teste em segredo, para que o jogador não saiba se foi ou não contaminado).Caso o teste falhe, a doença passará por um período de incubação de 2d6 dias, antes de manifestar seus primeiros efeitos.

Quando termina a incubação, manchas vermelhas aparecem na pele da vítima, e esta é atacada por febres e dores no corpo.O doente faz outro teste (agora com R-3, independente da forma que adquiriu a doença).Em caso de falha a vítima perde 1d6-2(minímo de 1) pontos de Força e Resistência.Novos testes são feitos todos os dias, até a cura ou morte da vítima.

A Praga Coral é uma doença sobrenatural; métodos mundanos de cura podem aliviar seus efeitos, pronlogando a vida do paciente, mas não podem realmente curá-la.Até mesmo magias fracas de cura fracassam em eliminar a doença, apenas

os clérigos e druidas mais poderosos podem curá-la.Clérigas e paladinos de Lena, a Deusa da Cura, conseguem melhores resultados com seus poderes.

Nenhuma magia de cura que custe menos de 5PMs tem efeito contra a Praga.Apenas clérigos de Lena podem tem sucesso ao lançar Cura mágica ou Cura mágico superior pagando 4 PMs para remover a doença.Cura de Maldição,Cura Total e Desejo curam totalmente a vítima.

Druida em Apuros

Este encontro ocorre quando os personagens jogadores viajam através de uma estrada pouco utilizada, cortando a floresta Donerialar, em Lomatubar (ou outroa floresta escolhida pelo mestre).Eles então percebem algo estranho nas cercanias.

Os personagens fazem um teste de Ouvir (H-3, devido à distância).Em caso de sucesso, escutam sons de luta e uma voz feminina gritando por ajuda.

Correndo na direção dos sons, os heróis encontram uma mulher vestida de couro, usando o símbolo de Allihanna, lutando por sua vida contra quatro criaturas que parecem ter sido animais naturais um dia - mas agora são monstros revestidos de crostas.

Josielandira Nialandara (20 pontos): F3 H5 R4 A2 PdF0
PVs:20 PMs:20 FA:8 FD:7
vantagens:clericato(Allihanna),Forma Alternativa(animal grande), Magia Branca, Magia Elemental,
desvantagens:código de honra (heróis e caçador), devoção(combater a Praga Coral)
perícias:sobrevivência

As Feras-Coral

A Praga Coral tem efeitos diferentes contra criaturas não-humanóides.Estas, em vez de sucumbir à doença, são transformadas em feras grotescas, conhecidas como Feras-Coral.

As criaturas se tornam maiores, mais fortes, com garras e presas mais afiadas.Formações semelhantes a coral crescem em várias partes do corpo, fornecendo uma armadura natural.E seu comportamento é muito agressivo, quase insano - atacam praticamente qualquer coisa que se mova.

Mortos-vivos, é claro, não podem ser afetados.No entanto, criaturas que tenham morrido à doença podem retornar como zumbis ou esqueletos grotescos, revestidos com crostas avermelhadas e garras insanas.

Humanóides também podem se tornar Feras-Coral, embora tal acontecimento seja raro.Em geral, isso ocorre quando a vítima morre e então é ressucitada, sem que a doença tenha sido adequadamente eliminada.Eles se tornam imunes aos efeitos nocivos da doença, mas ainda são seus portadores.

Qualquer criatura ferida por uma Fera-Coral pode ser contaminada, devendo fazer os testes apropriados para evitar.Magias que normalmente conseguem curar a Praga não podem mais curar uma Fera, mas podem destruí-la.

Fera-Coral é uma vantagem que não custa pontos,porque não pode ser obtida durante a criação do personagem.E pode ser adquirida por qualquer personagem ou criatura, exceto Construtos,fadas e mortos-vivos incorpóreos(como fantasmas)

Fera-Coral (especial)

*F+1,A+1

*Recebe má fama,monstruoso e deve adquirir uma ou duas formas de insanidade, no valor total de -2pontos.

Caso seja alvo de uma magia capaz de curar a Praga,o personagem deve fazer um teste de R-1 ou será destruído.

Josielandira no momento está apenas com 10 PVs e 8PMs.

Os seguintes animais foram criados pelo Culto Vermelho e treinados pelo ranger Daerein para atacar sob comando.Eles foram utilizados na emboscada que dizimou o grupo de Josie.

Urso Atroz Coral (2): F5 H2 R5 A3 PdF0, PVs 25, FA:7, FD:5, Fera-Coral,Má-fama,Monstruoso

Leão Atroz Fera-Coral (2): F5 H3 R3 A1 PdF0, PVs 15, FA:8, FD:4, Fera-Coral,Má-fama,Monstruoso

Uma vez resgatada, a druida se apresenta e explica sua situação.Ela pergunta aos aventureiros se estão interessados em rumar para o covil dos Feiticeiros Vermelhos, e ajudá-la a concluir sua missão.

Josie trata de esclarecer que o regente de Lomatubar oferece 7000 moedas de ouro para quem eliminar o Culto Vermelho.A druida dispensa qualquer participação na recompensa, em agradecimento aos heróis por salvarem a sua vida.

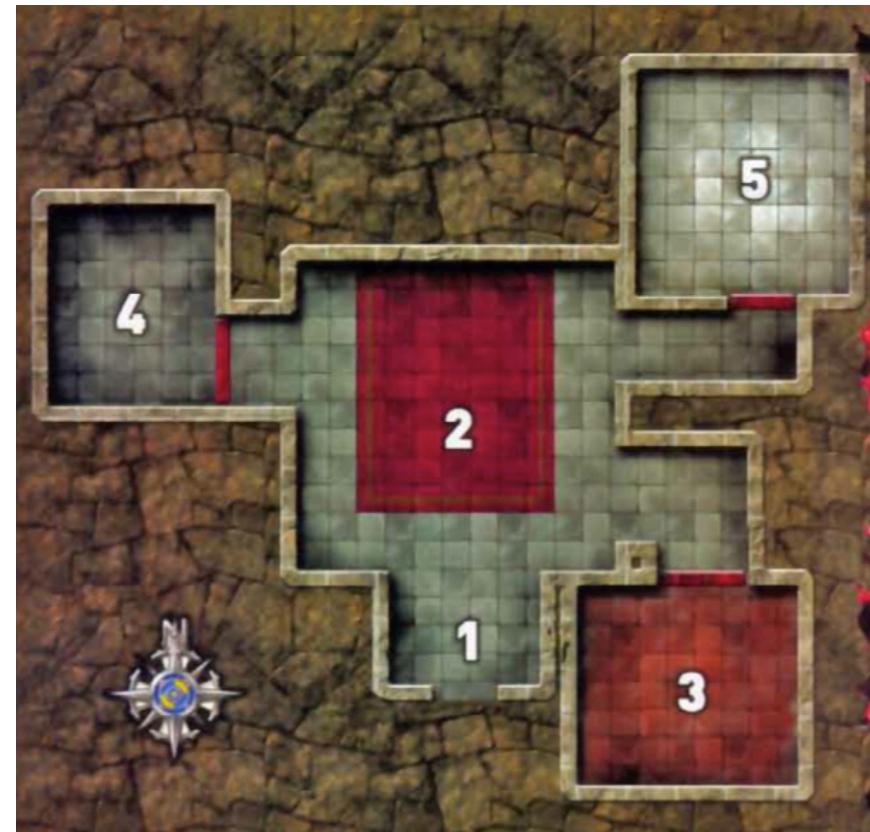
Josie conhece o caminho até o esconderijo dos vilões.Caso os aventureiros tenham condições de curá-la, ela poderá ser convencida a acompanhar o grupo, ainda que relutante (H-2), pois está quase sem poder lançar magias.Caso contrário, ela vai acampar na floresta, perto da estrada, se recuperando e esperando pelos heróis.

De qualquer forma, a druida alerta os aventureiros sobre os perigos da Praga e suas criaturas alteradas.Também avisa que os integrantes do culto são feiticeiros estranhos, cujas magias também podem disseminar a doença.

A Entrada Oculta

Com as indicações de Josie, os heróis chegarem até a entrada do esconderijo.O local realmente seria quase impossivel de encontrar sem as indicações corretas.

Escondida entre quatro grandes árvores, em meio à folhagem, uma escadaria de pedra com degraus largos desce até uma porta sólida de madeira antiga.Aparentemente, essa entrada não tem guardas.

Apenas aparentemente.Na verdade, um grupo de três ettins infectados está escondido por perto.Eles receberam ordens de atacar qualquer pessoa não acompanhada por Gregor ou outro integrante do Culto.

Os ettins escondidos podem ser notados com testes de observar (H-1), por personagens que estejam até 10m da entrada.

Ettin Coral (3): F7 H1 R4 A2 PdF0 PVs:20 PMs:20 FA:8 FD:3, ataque multiplo,má fama,monstruoso.

Os Níveis Inferiores

Após a entrada existe um complexo subterrâneo abandonado, que apenas recentemente (há quatro ou cindo dias) vem abrigando o Culto Vermelho.Ali estão escondidos Gregor e seus asseclas.

O complexo está às escuras, exceto nos aposentos ocupados por membros do culto.

1 - Ante-Sala

Depois da porta que ficava no final da escadaria, abre-se uma pequena câmara pouco usada, um vestíbulo que leva à próxima sala.Não há móveis ou decoração, apenas marcas de tapeçarias e quadros há muito removidos.

Essa parte da ruína não contem nada além de pó e teias de aranha.Personagens com a especialização Rastrear (Sobrevivência) podem fazer um teste (H-1) para notar que pelo menos quatro pessoas diferentes passaram por aqui nos últimos dias, várias vezes.

2 - Salão Principal

Diante de você há um salão enorme, com teto alto e pilares decorativos, próximo a parede norte.Da direita saem dois corredores quase juntos.Um terceiro corredor sai da parede à esquerda.

O chão tem manchas de sangue.

Esse salão é onde o grupo se reúne para seus rituais ou reuniões.Aqui é onde costumam infectar vítimas capturadas com a Praga.

Um sucesso em um teste de sobrevivência(rastrear) (H-2) revela que criaturas grandes (de tamanho de humanos ou pouco maiores) foram arrastadas para a área 3.Foram animais infectados, mantidos ali até a tranformação se completar.

Qualquer barulho neste salão (andar em armaduras pesadas, lançar magias com componentes verbais, ou qualquer som mais alto que uma converssa sussurrada) permite aos vilões um teste de ouvir (H-1).Um sucesso indica que eles percebem os invasores, e preparam um ataque.

3 - Sala das Feras

Esse cômodo de tamanho médio e teto luminoso cheira terra, carne fresca e excremento de animais.Algumas jaulas improvisadas, feita de madeira, corda, estão junto às paredes.Uma das jaulas está totalmente destroçada.Um monte de entulho acumulado em um canto exala um fedor horrível.

Um homem de tamanho médio, vestindo longas roupas vermelhas, está ao lado de uma jaula que abriga dois enormes gorilas com quatro braços.O homem olha com desprezo, seus longos cabelos ruivos emprestam-lhe uma aparência descuidada.

Ele abre a jaula, soltando os macacos, que avançam em sua direção.

"Invasores!Gorrd,Hallan!Acabem com eles!"

A sala tem iluminação própria, na forma de luz mágica lançada no teto.A câmara está vazia, caso os personagens dos jogadores tenham alertado seu ocupante e seus novos "animais de estimação".

Caso os heróis consigam surpreender Daerein, ele utiliza uma ação de movimento para abrir a jaula dos girallons, e então procura manter-se a distância, lançando magias contra os adversários para tentar contaminá-los.

Daerein, o Treinador: F2 H4 R3 A2 PdF0 PVs:15 PMs:15 FA:6 FD:7*
Vantagens:inimigo(humanos,elfos),magia elemental,magia negra
Desvantagens:insano(megalomaníaco,obsessivo:transmitir a praga coral)
Perícias:animais,sobrevivência
Equipamentos:poção de cura maior,poção de invisibilidade, anel de proteção +1*,manto de resistência +1,

Girallon Coral (2): F6 H5 R3 A2 PdF0 PVs:15 PMs:15 FA:11 FD:7
Vantagens: ataque multiplo
Desvantagens:má fama,monstruoso.

4 - Sala do Tesouro

Esta pequena sala, com chão e paredes de pedra bruta, apresenta uma estranha e inadequada coluna que parece dar suporte ao teto.Os únicos objetos claramente novos são três baús, deixados displicentemente pelo chão.

O culto usa essa câmara para guardar seus tesouros.Nos baús há moedas de vários tipos, além de jóias e outros itens valiosos diversos, totalizando 10.000 peças de ouro.

Mas o tesouro não foi deixado desprotegido!A coluna de pedra no canto é, na verdade, um estrangulador contaminado pelo culto.Perceber a verdade sobre a "coluna"(evitando um ataque de surpresa) exige um teste de observar (H-2).

Estrangulador Coral: F5 H3 R5 A2 PdF0 PVs:25 PMs:25 FA:8 FD:5
Vantagens:Infravisão,invulnerabilidade(fogo,eletricidade), armadura extra:Frio
Desvantagens:má fama,mosntruoso

5 - Sala de Conferência

Sem sombra de dúvida, estes são os aposentos de Gregor e seus aliados.Camas improvisadas espalham-se pelo chão.Há uma mesa e cadeiras, com restos de comidas e pergaminhos sujos.

Atrás da mesa há um homem de olhar maníaco e aspecto tresloucado.ele tem ao lado uma mulher bem vestida e um homem de torso nu, com placas de coral emergindo da sua pele.Ele os saúda:

"Então conseguiram chegar até aqui...muito bem...agora vão conhecer o verdadeiro poder da PRAGA CORAL! HAHAHAHAHAH!"

Todo vestígio de sanidade se esvai da face do homem, que ataca!

Todos atacam os aventureiros sem piedade.

Caso os heróis tenham alertado o culto com barulho ou de outra forma, Daerein e seus girallons estarão aqui.Se alertados os vilões também tempo de se preparar, lançando magias de melhoria e proteção.

Os vilões carregam apenas seu próprio equipamento.Qualquer tesouro adicional está escondido nos baús da área 4.

Gregor Diranar, o Vermelho: F3 H3 R4 A2 PdF0 PVs:20 PMs:20 FA:6 FD:7*
Vantagens:familiar(corvo coral), magia elemental, magia negra, magia irresistivel(1),
Desvantagens:má fama, insano (megalomaníaco, obsessivo: espalhar a praga coral)
Perícias:crime
Equipamentos: Anel de proteção +2*,manto de resistência +2, 2 poções de cura maior, poção de invisibilidade, poção de velocidade.

Corvo Coral: F1 H1 R1 A1 PdF0 vôo,má fama,monstruoso

Vohrg:F4 H3 R3 A2 PdF0 PVs:15 PMs:15 FA:10* FD:7*
Vantagens: ataque múltiplo, reflexão,resistência a magia.
Desvantagens: má fama, insano (megalomaniaco, obsessivo:espalhar a praga coral)
Equipamentos: manopla de força dos ogros*, anel de proteção +2*,poção de cura maior,poção de velocidade.

Jarkoane:F1 H3 R3 A2 PdF0 Pvs:15 PMs:25 FA:4 FD:5
Vantagens: arcano, magia irresistível(2), memória expandida, pontos de magia extra,
Desvantagens: má fama, isano (megalomaníaco, obsessivo: espalhar a praga coral)

Novo Kit: Feiticeiro Vermelho

Um feiticeiro vermelho é uma pessoa que após contrair a Praga Coral, não sofre os efeitos normais da doença.Seu corpo recebe energias místicas provinientes de outro plano - um lugar terrível, uma dimensão de pura pestilência, onde a doença existia originalmente até ser descoberta e trazida para Arton pelo mago Covariel.Da mesma forma que um feiticeiro comum, a vítima passa a ser capaz de lançar magias como uma habilidade natual, sem a necessidade de prepará-las como um mago faria.

Infelizmente, embora não seja afetado pela Praga, o Feiticeiro Vermelho ainda é seu potador - e seus efeitos diabólicos vão além de oferecer magias.Crostas de coral crescem sobre seu corpo, agindo como armas e armaduras.Suas próprias magias servem como meio de transmissão.Até mesmo seu familiar é uma versão contaminada,grotesca, de um animal normal.

A maioria destes feiticeiros surge por obra do Culto Vermelho;trata-se de um bando de feiticeiros insanos que atua em Lomatubar, expondo populações inteiras à doença.Aqueles que emergem como sobreviventes são arrebanhados como novos membros para a sua seita...ou mortos, se recusarem!

Papel de combate: Dominante

Exigências:R3,Magia elemental ou Magia negra,Má fama
Especial: Deve ter contraído a Praga Coral.

Armadura Coral: O feiticeiro Vermelho desenvolve sobre a pele uma crosta rígida que protege seu corpo como uma armadura, oferecendo-o um bônus de FD+1.

Familiar Coral: O Feiticeiro Vermelho pode conjurar um familiar.No entanto, essa criatura será uma Fera Coral, possuindo os mesmos poderes de um familiar e recebendo o modelo Fera-Coral.Caso o personagem já tenha um familiar, este será contaminado pela praga através do vínculo com seu mestre, e então transformado em uma Fera-Coral (o modelo da vantagem Fera-Coral está na página 5 desta aventura).

Magia Contagiosa: O Feiticeiro Vermelho pode fazer com que qualquer de suas magias, além de provocar o efeito normal, seja transmissora da Praga.A vítima sofre os efeitos normais da magia e deve fazer um teste de R para evitar a doença.Ao lançar uma magia tendo esta habilidade o feiticeiro vermelho gasta -2PM ao lançar qualquer tipo de magia.

Punhos de Coral: O feiticeiro Vermelho pode produzir perigosas formações coralinas sobre os punhos.Seu dano em combate desarmado recebe um bônus de FA+1.Ferimentos provocados desta maneira podem transmitir a Praga

Variando o desafio

* Josie e seus colegas já dizimaram os membros mais fracos do Culto Vermelho, restando aos aventureiros vencer apenas alguns monstros restantes e seus líderes.Se preferir o mestre pode alterar a aventura para oferecer mais combates - a druida procura os aventureiros em primeiro lugar, e todos enfrentam certo número de asseclas menores e feras-coral.
* É bem possível que um ou mais personagens tenham sido contaminados pela Praga durante os combates.Caso não tenham acesso às magias divinas certas, eles agora têm poucos dias para encontrar a cura.
* Esta aventura coloca ponto final na carreira de um dos grandes vilões de Tormenta.Caso decida preservar Gregor para uma campanha mais longas, o Mestre pode substituí-lo por outro personagem.Ou pode deixar pistas sobre a existência de um Feiticeiro Vermelho ainda mais poderoso, aquele que realmente comanda o culto.
* Em grupos que incluem personagens jogadores malignos, esta aventura oferece a chance de adquirir o kit Feiticeiro Vermelho.Esta transformação dramática deve, com certeza, afastar os membros do grupo.
* A Praga Coral veio originalmente de outro plano, uma macabra dimensão de peste.Para uma campanha épica, o Mestre pode deixar pistas levando até aquele plano, onde os aventureiros combatem a doença em sua origem.

A Queda do Feiticeiro Vermelho

• Aventura completa e inédita no sistema 3d&t Alpha

• Tenha a chance de derrotar um dos maiores vilões do cenário de Tormenta

• Todas regras nescessárias para a utlização da Praga Coral

• Um novo kit para o cenário tormenta totalmente inédito!